



1206 Part No. X13-38387-01 XD

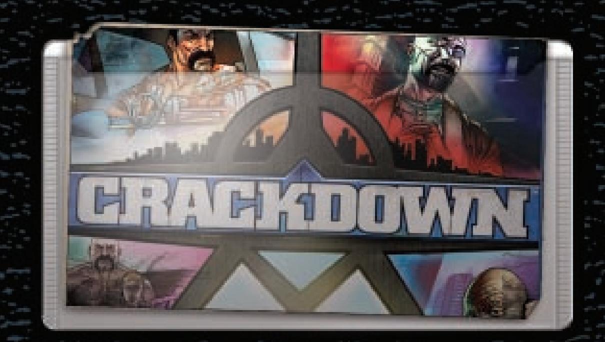


Get the strategy guide primagames.com®
Guide de stratégie disponible primagames.com®

Microsoft game studios









FIELD MANUAL

MANUEL D'INTERVENTION

WARNING

Before playing this game, read the Xbox 360 Instruction Manual and any peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, see **www.xbox.com/support** or call Xbox Customer Support (see inside of back cover).

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive Seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions:

- Sit farther from the television screen.
- Use a smaller television screen.
- Play in a well-lit room.
- Do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

Welcome Recruit.

The Agency is grateful that you have volunteered to use your knowledge and skills to serve the people of Pacific City.

Pacific City, our nation's capital, is currently controlled by three violent, merciless, and highly organized gangs—Los Muertos, the Volk, and the Shai-Gen Corporation. In response to this crime wave of epic proportions, The Agency is exploiting the work of disgraced scientist (and Shai-Gen general) Dr. Baltazar Czernenko, whose controversial human-modification program is being used to create Agents like yourself who are capable of unparalleled evolution and regeneration.

The only comfort we can offer is the assurance that death has no meaning for Agents like you. When your physical form has sacrificed all it can, you can leave the husk behind and regenerate with renewed health and a completely new physical appearance. As a tool of The Agency, you are one and you are many.

Your primary objective, and the objective of all Agents, is to dismantle these three gangs by eliminating their leaders, thereby restoring peace and prosperity to the people of Pacific City.

Your job won't be easy, Recruit, but you have the full force of The Agency behind you. Good luck.



CAMPAIGN MODE

In **Campaign** mode, you have two choices: you can battle gang bosses by yourself, or you can double your effectiveness by enlisting the help of other Agents via system link or Xbox Live® (a hard drive is required for co-op play).

Your singular focus in **Campaign** mode is on tracking down and eliminating the 21 gang bosses who control the streets of Pacific City. The higher they are in the gang's hierarchy, the better. Please note, however, that the gang itself won't collapse completely until you eliminate its kingpin, its generals, and all of its gang members.

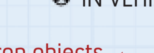


TIME TRIALS

Each time you locate one of the 21 gang bosses, you unlock a new **Time Trials** mission that challenges you to beat your best time in taking down that particular gang boss.







ON FOOT
IN VEHICLE

Reload/Zoom out
Previous music track

Kick/Pick up/Drop objects
Horn/Agency tech

Throw grenade/ Detonate/Zoom in
Next music track

Target lock
Brake/Reverse

Fire/Throw
Accelerate

City map

Pause

Crouch & steady aim

Jump (click)
Look behind

Movement
Steering

Aim/Precision targeting

Jump
Handbrake

Sniper scope

Swap weapon/ Pick up weapon

Enter/Exit Supply Point
Enter/Exit vehicle

MUSIC CONTROLS (IN VEHICLE)

RB	Next music track
LB	Previous music track
LB + RB	Pause music track
L + RB	Increase music volume
L + LB	Decrease music volume



Agility skill

Health meter (red)
Armor meter (white)

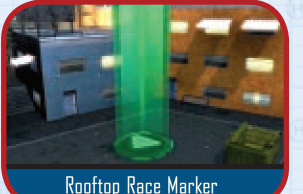
Aiming reticule

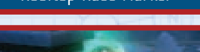
Hit Squad/ Enforcer warnings

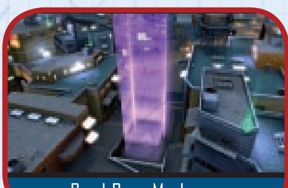


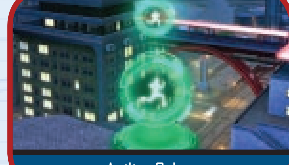
Tracker
Weapons skill
Strength skill
Explosives skill
Driving skill

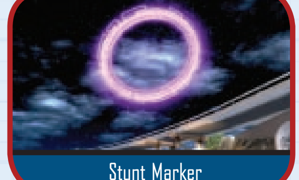
Primary weapon
Ammo supply
Back-up weapon
Grenade supply




Rooftop Race Marker


Road Race Marker


Agility Orb


Stunt Marker

DIFFICULTY LEVELS

In both **Campaign** mode and **Time Trials**, you can control how challenging your assignment will be by choosing one of three difficulty levels—**Tough**, **Ruthless**, and **Psychotic**. The difficulty level you choose determines the toughness of the gang members you're going after.



AGENCY SUPPLY POINTS

Agency Supply Points are strategically positioned throughout Pacific City and provide a crucial and convenient means of replenishing your ammo supplies and health. You can also use them as shortcuts around the city.

Agency Supply Points are camouflaged to blend into their surroundings. When you get in the vicinity of one, its presence is revealed by a marker, an orange beam of light that is displayed on your HUD. You can also use the **Map**, available via the **Agency Info** menu, to locate active Supply Points.

Your gang-busting assignment begins in the heart of The Agency's stronghold, The Keep, which is both an Agency Supply Point and the home of The Agency Garage, where you can pick up one of three Agency vehicles, all of which are capable of dramatic transformation.

As a rookie Agent, you should focus immediately on locating and claiming additional Agency Supply Points, so you can use them for their main benefit—instant travel between Supply Points.

Also, when you confiscate weapons or explosives from gang members, you can add those items to your personal armory by taking them back to an Agency Supply Point. After you've stored a confiscated weapon in one Supply Point, you can then pick it up from any unlocked Supply Point.



VEHICLES

As a rookie Agent, your basic driving skills are such that you are capable of accessing and instantly familiarizing yourself with any vehicle you encounter, whether it's a civilian, gang, or Agency vehicle. Just jump in, and put the pedal to the metal.

As your Driving skill rating improves, you'll find your reaction times are faster and you're naturally more in tune with any vehicle you drive. The proof of your driving skills evolution is most evident when you climb behind the wheel of Agency vehicles, which transform in synch with your developing skills.

For more information on increasing your Driving skill rating, see "Stunt Markers/Rooftop & Road Races" in this manual.



PRECISION TARGETING

The Agency's powerful recognition and targeting system, which is built into your HUD, allows you to acquire a lock on a target and maintain that lock even as you are moving around.

The targeting system is designed to automatically highlight vulnerable points on a locked target, which makes precision targeting more convenient.

When the aiming reticule in your HUD turns red, you can acquire a lock on a target. Use the right stick to aim and select a target, and then pull the left trigger to lock onto the target. The longer you maintain the target lock, the greater the accuracy and effectiveness of your shot when taken. You can also use target lock to increase your accuracy when throwing grenades, dead bodies, disabled vehicles, or other objects.



CROUCHING & JUMPING

Crouching has several benefits: it can help you find cover behind smaller objects, and it can also help steady your aim. To switch between crouching and standing, click the left stick.

The Agency also highly recommends that you take the time to perfect your jumping skills. A well-timed leap can be an effective means of avoiding harm. It can also help you bridge the gaps between building rooftops more easily. To jump, press and hold A or click the right stick.



HIT SQUADS

When your actions as an Agent start undermining the effectiveness of gang operations, the gang kingpins will deploy Hit Squads to aggressively track you down and take you out.

If, on the other hand, an Agent malfunctions and starts killing innocent civilians and Agency Peacekeepers, the Agent will be flagged as rogue and hunted down by all available Agency Enforcers in the area.

Gang Hit Squad and Enforcer warnings are displayed on your HUD to warn you when Hit Squads from either side are incoming. The locations of Hit Squads and Enforcers are also displayed on your **Tracker**.

INCREASING YOUR SKILLS

As a new Agent, you possess standard abilities in five core skills—Agility, Strength, Firearms, Explosives, and Driving. With hard work and persistence, you can achieve the pinnacle—four-star ratings in all five of these core skill areas.

As you use your core skills, the **Skills Status** meters, located on the left side of your HUD, display your progress toward reaching the next skill level in each core area. It also displays your current star rating for each core skill.



CLIMBING & AGILITY ORBS

You can use even the smallest ledge or tiny outcropping to help you scale even the tallest structures. When hanging from a ledge, use your powerful upper-body strength (by pressing A or the right stick) to launch yourself upward.

As you're exploring the city's heights by climbing and scaling walls, you can collect Agency Agility Markers (also called Agility Orbs), the glowing green markers located on rooftops and high ledges all over the city, to increase your Agility skill rating. The taller the Agility Orb, the more it increases your Agility skill rating.



STUNT MARKERS/ROOFTOP & ROAD RACES

The circles of light that appear to be floating in the sky are stunt markers, projected on to your HUD for your convenience. Driving vehicles through stunt markers will increase your Driving skill rating.

The green beams of light projected on to your HUD are Rooftop Race markers. Beat the goal time for these races on foot to increase your Agility skill rating.

The purple gates of light projected onto your HUD are Road Race markers. Beat the goal time for these races in a moving vehicle to increase your Driving skill rating.



XBOX LIVE

Play anyone and everyone, anytime, anywhere on Xbox Live. Build your profile (your gamer card). Chat with your friends. Download content at Xbox Live Marketplace. Send and receive voice and video messages. Get connected, and join the revolution.

Before you can use Xbox Live, connect your Xbox 360™ console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox Live member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox Live is available in your region, go to **www.xbox.com/live**.

Family Settings

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. For more information, go to **www.xbox.com/familysettings**.

Languages that Aren't Supported in the Xbox Dashboard

If your game is available in a language that isn't supported in the Xbox Dashboard, you must select a corresponding locale (region) in **Console Settings** to enable that language in the game. For more information, go to **www.xbox.com**.Warranty



WARRANTY

Limited Warranty For Your Copy of Xbox Game Software ("Game") Acquired in the United States or Canada

WARRANTY

Microsoft Corporation ("Microsoft") warrants to you, the original purchaser of the Game, that this Game will perform substantially as described in the accompanying manual for a period of 90 days from the date of first purchase. If you discover a problem with the Game covered by this warranty within the 90-day period, your retailer will repair or replace the Game at its option, free of charge, according to the process identified below. This limited warranty: (a) does not apply if the Game is used in a business or for a commercial purpose; and (b) is void if any difficulties with the Game are related to accident, abuse, virus or misapplication.

Returns within 90-day period

Warranty claims should be made to your retailer. Return the Game to your retailer along with a copy of the original sales receipt and an explanation of the difficulty you are experiencing with the Game. At its option, the retailer will either repair or replace the Game. Any replacement Game will be warranted for the remainder of the original warranty period or 30 days from receipt, whichever is longer. If for any reason the Game cannot be repaired or replaced, you will be entitled to receive your direct (but no other) damages incurred in reasonable reliance but only up to the amount of the price you paid for the Game. The foregoing (repair, replacement or limited damages) is your exclusive remedy.

LIMITATIONS

This limited warranty is in place of all other express or statutory warranties, conditions or duties and no others of any nature are made or shall be binding on Microsoft, its retailers or suppliers. Any implied warranties applicable to this Game or the media in which it is contained are limited to the 90-day period described above. TO THE FULL EXTENT ALLOWED BY LAW, NEITHER MICROSOFT, ITS RETAILERS OR SUPPLIERS ARE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, PUNITIVE, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS GAME. THE FOREGOING APPLIES EVEN IF ANY REMEDY FAILS OF ITS ESSENTIAL PURPOSE. Some states/jurisdictions do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This limited warranty gives you specific rights, and you may also have other rights that vary from state/jurisdiction to state/jurisdiction.

For questions regarding this warranty contact your retailer or Microsoft at:

Xbox Product Registration
Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond, WA 98052-9953 USA

In the U.S. or Canada, call 1-800-4MY-XBOX. TTY users: 1-866-740-XBOX.

⚠AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360 ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes:

- s'asseoir à une distance éloignée de l'écran de télévision,
- utiliser un écran de télévision de petite taille,
- jouer dans une pièce bien éclairée,
- éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.



Bienvenue, Recrue.

L'Agence vous remercie de mettre vos talents et vos compétences au service des citoyens de Pacific City.

Pacific City, notre capitale, est aujourd'hui sous la coupe réglée de trois organisations criminelles, toutes plus violentes et impitoyables les unes que les autres – les Los Muertos, les Volk et la Corporation Shai-Gen. Devant cette vague criminelle sans commune mesure, l'Agence a recyclé les travaux controversés d'un scientifique marginalisé par ses pairs (qui n'est autre qu'un des lieutenants de la Shai-Gen), le Dr Baltazar Czernenko. Nous employons un procédé eugénique de sa conception dévolu à la création d'Agents tels que vous, capables de dépasser les limites humaines en termes d'évolution et de régénération.

L'assurance que la mort n'aura jamais prise sur vous autres Agents est la seule consolation que nous puissions offrir. Lorsque votre enveloppe physique aura épuisé l'intégralité de ses ressources, vous pourrez abandonner cette carcasse vide pour revêtir une nouvelle apparence, rayonnante de santé. Vous êtes un instrument de l'Agence à la fois singulier et pluriel.

Il vous revient, comme à tous nos Agents, de démanteler ces trois gangs et d'éliminer leurs chefs, pour enfin ramener l'ordre et la prospérité à Pacific City.

La tâche s'annonce difficile, Recrue, mais l'Agence mettra toute l'étendue de ses ressources à votre disposition. Bonne chance.



MODE CAMPAGNE

En mode **Campagne**, deux options s'ouvrent à vous: vous pouvez ne vous en remettre qu'à vos seules capacités pour éliminer les chefs de gang, ou vous adjoindre d'autres Agents via une liaison multiconsole ou Xbox Live® (jouer en coop nécessite un disque dur).

En mode **Campagne**, votre mission première consiste à débusquer puis éliminer les 21 membres-clés des gangs qui contrôlent les rues de Pacific City. Plus haut ils sont placés dans la hiérarchie de leur organisation, mieux c'est. Néanmoins, un gang ne sera totalement rayé de la carte que lorsque son chef, ses lieutenants et l'intégralité de ses membres auront été mis hors circuit.



PARTIES CHRONO

Sitôt que vous localisez l'une des 21 éminences criminelles, vous déverrouillez une nouvelle mission **Partie chrono**, où vous tenterez à nouveau d'abattre la personnalité en question et de signer le meilleur temps.

MANETTE

À PIED
EN VÉHICULE

Coup de pied / Ramasser / Lâcher des objets
Klaxon / Tech Agence

Recharger / Dézoomer
Morceau précédent

Lancer grenade / Faire sauter / Zoomer
Morceau suivant

Verrouiller cible
Freiner / Marche arrière

Tirer / Lancer
Accélérer

LT
LB
RT
RB
Microsoft
BACK
START
Y
X
B
A

Carte ville

Pause

S'accroupir pour mieux viser

Sauter (appuyer)
Regarder en arrière

Sauter
Frein à main

Déplacement
Pilotage

Visée / Tir de précision

Visée sniper

Changer / Ramasser arme

Entrer / Quitter Point de ravitaillement
Entrer / Sortir véhicule

MUSIQUES (EN VÉHICULE)

RB	Morceau suivant
LB	Morceau précédent
LB + RB	Pause
L + RB	Augmenter le volume
L + LB	Réduire le volume

CONFIDENTIEL

ATH

Agilité
Jauge de santé (rouge)
Jauge d'armure (blanc)
Réticule de visée
Alertes Commandos / Pacificateurs

Marqueur
Armes àfeu
Force
Explosifs
Pilotage

Arme principale
Réserves de munitions
Arme secondaire
Grenades

Marqueur de course sur les toits

Marqueur de course auto

Orbe d'agilité

Marqueur de cascade

CONFIDENTIEL



NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

En mode **Campagne** comme en **Partie chrono**, vous pouvez déterminer la complexité de votre mission et opter pour l'un des trois niveaux de difficulté: **Difficile**, **Féroce** et **Dément**. Le niveau de difficulté détermine l'habileté des membres de gang que vous aurez à affronter.



POINTS DE RAVITAILLEMENT

Des Points de ravitaillement sont disposés en divers emplacements stratégiques de Pacific City: ils font office de dépôts de munitions et de centres médicaux. Vous pouvez en outre les utiliser comme des raccourcis à travers la ville.

Les Points de ravitaillement sont camouflés pour se fondre dans l'environnement. Lorsque vous approchez d'un Point de ravitaillement, sa position est signalée par un marqueur distinctif sur votre ATH: un faisceau de lumière orange. Vous pouvez également consulter la **carte** accessible depuis le menu **Agence** pour localiser les Points de ravitaillement.

Votre mission de nettoyage débute dans l'enceinte fortifiée de l'Agence, la Forteresse, qui fait office de Point de ravitaillement et abrite le garage de l'Agence, où vous pourrez disposer de l'un des trois véhicules de l'Agence, tous capables de spectaculaires transformations. Pour commencer, vous devriez vous appliquer à localiser et revendiquer d'autres Points de ravitaillement afin d'exploiter leur principale fonction: le transport instantané entre Points de ravitaillement.

En outre, lorsque vous saisissez armes et explosifs sur les criminels, acheminez-les jusqu'à un Point de ravitaillement pour les ajouter à votre arsenal personnel. Une fois une arme entreposée dans l'un de ces relais, vous pourrez en disposer depuis n'importe quel Point de ravitaillement sous votre contrôle.

CONFIDENTIEL



VÉHICULES

À l'entame de votre carrière d'Agent, votre formation au pilotage vous permet de manœuvrer n'importe quel véhicule sans aucun problème d'adaptation, qu'il s'agisse d'un véhicule civil, de gang ou de l'Agence. Contentez-vous de prendre le volant et de mettre les gaz.

À mesure que progresse votre compétence en pilotage, vous gagnez en réactivité et contrôlez plus efficacement votre véhicule. La progression de vos talents de pilotage se fait encore plus manifeste au volant des véhicules de l'Agence: vos compétences ont une incidence directe sur leurs performances. Pour plus d'informations sur l'évolution de votre compétence de pilotage, reportez-vous aux rubriques « Marqueurs de cascade / Courses auto & sur les toits » de ce manuel.



TIR DE PRÉCISION

L'interface d'identification et de visée intégrée à votre ATH vous permet d'accrocher une cible et de maintenir le verrouillage tandis que vous vous déplacez.

Cette interface est conçue pour vous faciliter la tâche: elle désigne automatiquement les zones vulnérables d'une cible verrouillée. Lorsque le réticule de visée de votre ATH vire au rouge, la cible peut être verrouillée. Utilisez le stick analogique droit pour déplacer le réticule de visée, puis appuyez sur la gâchette gauche pour verrouiller la cible. Plus longtemps vous maintenez le verrouillage sur la cible, plus vos tirs gagneront en précision et en efficacité. Vous pouvez en outre recourir au verrouillage pour affiner votre précision lorsque vous lancez des grenades, des cadavres, des carcasses de véhicules ou autres.



S'ACCROUPIR ET SAUTER

La position accroupie offre plusieurs avantages: vous gagnez en précision et pouvez vous poster à couvert d'obstacles de taille plus modeste. Appuyez sur le stick analogique gauche pour alterner entre position accroupie et debout.

L'Agence ne saurait trop insister sur l'importance des sauts. Prenez le temps d'étoffer vos aptitudes dans ce domaine. Un saut bien exécuté se révèle parfois un moyen efficace de se soustraire au danger. Vous pourrez aussi circuler de toit en toit avec une désarmante facilité. Pour sauter, appuyez longuement sur A ou sur le stick analogique droit.

CONFIDENTIEL



COMMANDOS

Lorsque vos interventions commenceront à sérieusement contrarier les opérations des gangs, leurs chefs lanceront leurs commandos à vos trousses.

Si, au contraire, un Agent dérape et s'en prend aux civils innocents ou aux Pacificateurs, il sera considéré comme déserteur et activement recherché par les Exécuteurs de l'Agence déployés dans le secteur.

Des alertes s'affichent sur votre ATH lorsque des commandos ou des Exécuteurs convergent vers vous. Leur position est également signalée sur votre **interface**.



DÉVELOPPER VOS COMPÉTENCES

Vous débutez votre carrière d'Agent pourvu d'un échantillon de compétences fondamentales: agilité, force, armes à feu, explosifs et pilotage. À force d'application et de pratique, vous pourrez tutoyer la perfection et prétendre au niveau 4 dans chacune des cinq compétences

Lorsque vous employez vos compétences, les jauges de compétence situées à gauche de votre ATH figureront votre progression dans chacune des compétences fondamentales. Ces jauges renseignent également sur votre niveau actuel dans chaque compétence.

ESCALADE & ORBES D'AGILITÉ

Vous pouvez vous suspendre aux rebords les plus étroits et agripper les moindres aspérités pour vous hisser au sommet des plus imposantes structures. Lorsque vous êtes suspendu à un rebord, appuyez sur A ou utilisez le stick analogique droit pour vous hisser à la seule force de vos bras.

À force de vous adonner à l'escalade et de courir les toits, vous pourrez glaner des marqueurs d'agilité (aussi appelés orbes d'agilité), des marqueurs signalés par une lueur verte situés sur les toits et surplombs, pour augmenter votre niveau d'agilité. Plus un orbe d'agilité est placé en hauteur, plus il développera votre niveau d'agilité.



MARQUEURS DE CASCADE / COURSES AUTO & SUR LES TOITS

Les cercles de lumière suspendus dans le ciel sont des marqueurs de cascade, diffusés sur votre ATH pour votre convenance. Manœuvrez vos véhicules à travers ces marqueurs pour parfaire vos talents de pilote.

Les faisceaux de lumière verte affichés sur votre ATH sont des marqueurs de course sur les toits. Participez à ces courses et battez le temps-cible pour développer votre agilité. Quant aux faisceaux de lumière violette visibles depuis votre ATH, il s'agit de marqueurs de course auto. Participez à ces courses au volant d'un véhicule et battez le temps-cible pour affiner vos talents de pilote.



XBOX LIVE

Avec Xbox Live, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox Live. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution!

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox Live, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox Live. Pour savoir si Xbox Live est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox Live, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live**.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter **www.xbox.com/familysettings**.

Langues non prises en charge par l'interface Xbox

Si votre jeu est disponible dans une langue non prise en charge par l'interface Xbox, sélectionnez une région correspondante dans **Paramètres de la console** pour activer la langue en question dans le jeu. Pour plus d'informations, rendez-vous sur **www.xbox.com**.

CREDITS
CRÉDITS

REALTIME WORLDS
Creative Director
REALTIME WORLDS
Directeur créatif
Dave Jones
Producer
Producteur
Phil Wilson
Design Lead
Responsable conception
Billy Thomson
Designers
Concepteurs
Gary Penn (Denki)
Jonathan Hughes
Lead Mission Designer
Responsable conception des missions
Bill Green
Level & Mission Designers
Concepteurs des niveaux & missions
Russ Flaherty
Steve Iannetta
Mission Designers
Concepteurs des missions
Chris Isaacs
Ed Campbell
Neil Crawford
Art Director
Directeur de l'infographie
Jeff Cairns
Art Production & Animation Lead
Responsable infographie & animations
Russell Murray
Animators
Animations
Andy Sawers
Neil Pollock
Richard Clay
Environment Lead
Responsable environnement
Richard Fox
Environment Artists
Infographistes environnement
Barry Sheridan
Brian Smith
Christian Simcock
Jason Hall
Mick McCallion
Mike McLarty
Paul Simms (Jr)
Phil McClenaghan
Stacey Jamieson
Stuart Campbell
Tahir Rashid
Vehicles Lead
Responsable des véhicules
Gary Thomson
Vehicle Artist
Infographie des véhicules
Martin Good
Characters Lead
Responsable des personnages
Steve Hodgson
Character Artist
Infographiste des personnages
Paul Simms (Sr)
Audio Director
Directeur audio
Raymond Usher
Audio Consultant
Consultant audio
Colin Anderson (Denki)
Audio Programmer
Programmeur audio
Roland Peddie
Audio Designers
Concepteurs audio
Ross Nicoll
Stuart Ross
Technical Lead
Responsable technique
Keith Hamilton
System Programmers
Programmeurs système
Alistair Baxter
Dave Lees
George Harris
Hugh Malan
Peter Walsh
Tools Programmers
Programmeurs des outils
Damian Scallan
Gordon Milligan
Gameplay & AI Lead
Responsable gameplay & IA
Mike Enoch
Gameplay Programmers
Programmeurs du gameplay
Barry Cairns
Bill Henderson
David Hynd
Niall Rore
Lead AI Programmer
Responsable programmation IA
Stig Petersen
AI Programmers
Programmeurs de l'IA
Bryan Robertson
Hussam Suliman
Nathan Ruck
Pranay Kamat
Stephen Holmes
Character Action Programmers
Programmeurs des actions des personnages
Bert McDowell
Daniel Brown
Networking Lead
Responsable réseau
Iain Ross
User Interface & Live Programmer
Programmeur Interface utilisateur & Live
Ant Sims
QA Manager
Responsable assurance-qualité
Iain Donald
Testers
Testeurs
Alistair White
Chris Thomson
Hughel Bunyan
Sean Branney
Supporting RTW Technology
Support technologie RTW
Chris Stamp
Luke Halliwell
Jacques Menuet
Maurizio Sciglio
Pat Kerr
Simon Taylor
Stuart Smith
Additional Design
Autre conception
Alan North
Steve Banks
Additional Art
Autre infographie
Duncan Mattocks
John Harrison
Additional Programming
Autre programmation
Alan Savage
Ben Hinchcliffe
Bob Shand
Dan Leyden
Jay Rathod
Mattias Gustavsson
RTW IT Support
Support informatique RTW
Duncan Bowring
Kenny Clark
Rory Macgregor
RTW Office
Administration RTW
Elaine Mead
Heather Marshall
John Duthie
Kirsty Scott
Marlene Laubscher
Morag Wilkie
Vicki Anderson
RTW Studio Manager
Responsable studio RTW
Colin Macdonald
RTW Commercial Director
Directeur commercial RTW
Tony Harman
RTW Chairman
RTW Chairman
Ian Hetherington
RTW Managing Director
Président-directeur général RTW
Dave Jones
Thanks To
Remerciements particuliers
All at Microsoft Game Studios
Tous les employés de Microsoft Game Studios
Mark H & Mike T, MS Research
Carol P & Jon C, Realtime UK
Stuart R, Alistair M & Jo D, Criterion
Mark V, Ketsujin Studios
Pierre, Gilles & Team, Kynogon
Joakim W, Valkyrie Entertainment
Dade & Mason, Digital Kitchen
Natalia M, Nikitova
Marc, John & Team, Havok
Scott, Chris & Richard, House of Moves
Xen Services Ltd.
Release Manager
Xen Services Ltd.
Responsable d'édition
James Cope
Env Artists
Infographistes environnement
Chris Rundell
Chris Gottgetreu
Visual Effects Artist
Infographiste des effets visuels
Thor Hayton
System Programmer
Programmeur système
Neil Duffield
Gameplay Programmer
Programmeur du gameplay
Will Sykes
AI Programmer
Programmeur IA
Paul Grenfell
Tools Programmer
Programmeur des outils
Andrew Thomas
Senior Tester
Testeur senior
Sameer Malik
Xen Services Ltd
Xen Services Ltd
Gary 'C.I.A.C.' Liddon CEO.
Gareth Noyce COO.
Special Thanks
Remerciements particuliers
Gil Scott-Heron

MICROSOFT
Production
MICROSOFT
Production
Pete Wong
Peter Connelly
Design
Conception
Chris Novak
Art
Infographie
Kiki Wolfkill
Dave McCoy
Curtis Neal
User Experience
Expérience utilisateur
Kiki McMillan
Beth Demetrescu
Dana Ludwig
Raquel Robertson
User Testing
Tests utilisateur
Jerome Hagen
Engineering
Ingénierie
Andrew Kertesz
Russ Almond
Jason Major
Kutta Srinivasan
Test
Test
Kevin Darby
Adrian Brown
Mike Yriondo
Natahri Felton
Joe Djorgee
Jamie Evans
Greg Murphy
Alex Cutting
Andrew Marthaller
Bhargavi Srivathsan
Jami Johns
John Noonan
Kevin Dodd
Kishore Alavalapati
Mark Grimm
Steve Larson
Tian Li
Tiffany Walsh
Rahsaan Shareef
The Reserves teams
Audio
Audio
Guy Whitmore
Kristofor Mellroth
Ken Kato
Jason Shirley
Marketing
Marketing
Craig Evans
Business Development
Développement commercial
Bill Wagner
Localization
Localisation
Tina Lin
EMEA, Japan, Korea, & Taiwan LOC Teams
Équipes de localisation EMEA, Japon, Corée, & Taïwan
Legal & Geopolitical
Légal & Géopolitique
Don McGowan
Sue Stickney
Elke Suber
Paige Williams
Special Thanks
Remerciements particuliers
Ken Lobb
Bonnie Ross
Josh Atkins
Tony Cox
Frank Pape
Laura Hamilton
Matt Whiting
JoAnne Williams
MGS Web Team
Oisin Connelly
Michael McConnohie

CUSTOMER SUPPORT
SUPPORT TECHNIQUE

Technical support is available 7 days a week including holidays.

- In the U.S. or Canada, call 1-800-4MY-XBOX.
  TTY users: 1-866-740-XBOX.
- In Mexico, call 001-866-745-83-12.
  TTY users: 001-866-251-26-21.
- In Colombia, call 01-800-912-1830.

For more information, visit us on the Web at **www.xbox.com**.

Le Support technique est disponible 7 jours sur 7, jours fériés compris.

- Aux États-Unis ou au Canada, appelez le 1-800-4MY-XBOX.
  Utilisateurs ATS: 1-866-740-XBOX.
- Au Mexique, appelez le 001-866-745-83-12.
  Utilisateurs ATS: 001-866-251-26-21.
- En Colombie, appelez le **numéro gratuit** 01-800-912-1830.
- En Chile, appelez le **numéro gratuit** 1230-020-6001.
- En Brésil, appelez le **numéro gratuit** 0800 888 4081.

Pour davantage de renseignements, rendez-nous visite sur le site **www.xbox.com**